

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa dampak semakin ketatnya persaingan. Setiap orang disibukkan dengan kegiatannya masing-masing. Rutinitas yang dialami orang dalam kesehariannya menimbulkan ketegangan, kebosanan dan kejenuhan. Tidak dapat dibantah lagi bahwa waktu senggang akan dijadikan sebagai sarana untuk memulihkan kejernihan pikiran, mendapatkan inspirasi, dan kesegaran baru. Salah satu bentuk kegiatan yang dapat dilakukan dalam mengisi waktu senggang tersebut adalah wisata.

Setiap orang mempunyai berbagai macam kebutuhan hidup, baik yang bersifat fisik, psikis maupun sosial. Kebutuhan tersebut misalnya makan dan beristirahat serta bersantai atau berekreasi yang bertujuan menambah ilmu pengetahuan, teman untuk bergaul, dan sebagainya. Dalam kehidupan sehari-hari wujud dan semua kebutuhan itu dan cara memenuhinya terbentuk dalam tingkah laku menurut kebudayaan masyarakat setempat.

Manusia dibekali dengan kemampuan untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidupnya, yang dapat diklasifikasikan menjadi kebutuhan fisik, psikis dan sosial. Yang termasuk kebutuhan fisik itu antara lain, makan dan minum, beristirahat, kesehatan, mandi, dan sebagainya. Kebutuhan psikis dapat disebut hasrat ingin tahu, hasrat untuk menyelidiki, kebosanan yang menimbulkan keinginan untuk mencari kesenangan, dan lain-lain. Mengenai kebutuhan sosial, Plato sudah mengatakan bahwa manusia itu “Zoon Politikon” makhluk sosial

dengan hasrat untuk berkawan dan hanya dapat mencapai kesempurnaannya dalam pergaulan dengan sesama manusia.

Manusia hanya dapat bergerak ke satu tempat untuk mencari sesuatu, kalau ia memiliki gambaran bahwa apa yang dicarinya itu akan terdapat di tempat tersebut. Keinginan yang berupa keperluan atau dorongan atau alasan tertentu itulah yang dimaksud dengan motif perjalanan. Seseorang yang mengadakan perjalanan, pasti mempunyai alasan atau motif untuk mengadakan perjalanan. Maka wisatawanpun kalau mengadakan perjalanan tentu mempunyai motif perjalanan wisata yang dengan singkat disebut dengan motif wisata, antara lain motif rekreasi, motif kebudayaan, motif bisnis, maupun motif kesehatan atau olah raga.

Modal kepariwisataan sering juga disebut sumber kepariwisataan. Suatu daerah atau tempat hanya dapat menjadi tujuan wisata kalau kondisinya memiliki daya dukung wisata yang dapat dinikmati pengunjung, seperti adanya atraksi kebudayaan, keadaan alam yang indah, transportasi yang lancar, adanya tempat penginapan (hotel). Adanya modal kepariwisataan yang dapat dikembangkan sedemikian rupa sehingga dapat menahan wisatawan selama sehari-hari dan dapat berkali-kali dinikmati, bahkan pada kesempatan lain wisatawan mungkin kembali lagi ketempat yang sama.

Demikian halnya dengan Taman wisata *Wateroom* di Desa Janji Kecamatan Bilah Barat Kabupaten Labuhanbatu, ini merupakan salah satu objek wisata yang banyak dikunjungi orang. Berdasarkan pemantauan, tampak pengunjung lebih menyukai objek taman wisata *Wateroom* ini dibandingkan objek wisata lainnya yang ada di Labuhanbatu, seperti objek wisata aek buru, objek

wisata air terjun linggahara, dan objek wisata kolam mandi banyuwangi. Pengunjung yang datang ke objek taman wisata *Wateroom* ini terdiri dari golongan anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa pun tampak ramai berkunjung ke objek wisata *Wateroom* ini. Dan satu hal yang harus digaris bawahi, bahwa pengunjung yang datang bukan saja penduduk kabupaten Labuhanbatu, melainkan penduduk luar kabupaten Labuhanbatu.

Melihat fenomena di atas penulis tertarik untuk lebih jauh meneliti Taman wisata *Wateroom* yang terletak di Desa Janji Kecamatan Bilah Barat yang difokuskan permasalahan (1) fasilitas yang mempengaruhi daya tarik objek wisata (2) jumlah pengunjung yang datang ke lokasi wisata, (3) motif pengunjung yang datang.

B. Identifikasi Masalah

Sehubungan dengan latar belakang yang telah dikemukakan, ada beberapa hal yang dapat diidentifikasi sebagai masalah penelitian ini, yaitu pertama, bagaimana kualitas dan kuantitas pengunjung untuk mengunjungi objek wisata, kedua, apa motif atau alasan pengunjung datang ke objek wisata dan ketiga, faktor apa saja yang mempengaruhi pengunjung datang ke Taman wisata *Wateroom* di Desa Janji Kecamatan Bilah Barat Kabupaten Labuhanbatu.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dibatasi fasilitas pendukung apa saja yang mempengaruhi pengunjung datang ke Taman wisata *Wateroom* serta motif apa yang mempengaruhi pengunjung datang ke Taman wisata *Wateroom* di Desa Janji.

D. Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Fasilitas apa saja yang mempengaruhi pengunjung datang ke Taman wisata *Wateroom* di Desa Janji Kecamatan Bilah Barat Kabupaten Labuhanbatu ?
2. Sarana dan prasarana apa saja yang ada di taman wisata *waterboom* ?
3. Apakah motif pengunjung datang ke Taman wisata *Wateroom* di Desa Janji Kecamatan Bilah Barat Kabupaten Labuhanbatu ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui fasilitas utama dan fasilitas pendukung yang mempengaruhi pengunjung datang ke Taman wisata *Wateroom* Desa Janji.
2. Untuk mengetahui sarana dan prasarana Taman wisata *Wateroom* Desa Janji.
3. Apakah motif pengunjung datang ke Taman wisata *Wateroom* Desa Janji.

F. Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat dan penelitian ini adalah:

1. Dapat menambah pengetahuan peneliti dibidang ekonomi pembangunan khususnya mengenai sektor industri pariwisata sebagai salah satu sektor yang dapat diandalkan dalam meningkatkan pendapatan masyarakat.
2. Sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan studi tentang Objek Wisata pada lokasi dan waktu yang berbeda.
3. Sebagai masukan kepada Dinas Pariwisata untuk menerapkan kebijakan terhadap perkembangan Objek Wisata di daerah Labuhanbatu.